

DO TABULEIRO PARA O TEXTO: O RPG NA CONSTRUÇÃO DA LINGUAGEM ESCOLAR

Autor (1)¹ : Fernando Araujo Sousa

Orientador(a)² : Prof. Dra. Daniela Vendramini Zanella

Resumo: Este trabalho tem como objetivo analisar as potencialidades pedagógicas do *Role-Playing Game* (RPG) como prática de linguagem e estratégia de ensino-aprendizagem nas aulas de Língua Portuguesa. Fundamentado na perspectiva dialógica de Bakhtin e na teoria sócio-histórico-cultural de Vygotsky, o estudo discute o RPG como atividade social mediada, capaz de articular imaginação, colaboração e construção coletiva de sentidos. A pesquisa, de natureza qualitativa e caráter bibliográfico, mobiliza ainda as contribuições de Liberali (2009), Magalhães (2009) e Vendramini-Zanella et al. (2025), que compreendem a aprendizagem como prática situada, colaborativa e transformadora. Nessa perspectiva, o RPG é entendido como espaço de enunciação e interação, no qual os participantes constroem narrativas coletivas e ampliam suas possibilidades cognitivas, discursivas e sociais. Os resultados teóricos indicam que o RPG, ao unir ludicidade, linguagem e reflexão crítica, constitui uma prática dialógica e emancipadora, alinhada às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2025) e às concepções contemporâneas de ensino da linguagem como prática social e humanizadora.

Palavras-chave: RPG; ensino; brincar; língua portuguesa; ensino fundamental II.

¹ Universidade de Sorocaba, Sorocaba, São Paulo, Brasil. E-mail: fernando_421araujo@hotmail.com

² Universidade de Sorocaba, Sorocaba, SP, Brasil, Brasil. E-mail: daniela.zanella@prof.uniso.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0331-545X>

FROM THE GAME BOARD TO THE TEXT: RPG IN THE CONSTRUCTION OF SCHOOL LANGUAGE

Abstract: This study aims to analyze pedagogical potential of *Role-Playing Games* (RPGs) as a language practice and teaching-learning strategy in Portuguese Language classes. Grounded in Bakhtin's dialogic perspective and Vygotsky's socio-historical-cultural theory, the research discusses RPG as a mediated social activity capable of articulating imagination, collaboration, and collective meaning-making. This qualitative, bibliographic study also draws on the contributions of Liberali (2009), Magalhães (2009), and Vendramini-Zanella et al. (2025), who understand learning as a situated, collaborative, and transformative practice. From this perspective, RPG is conceived as a space of enunciation and interaction in which participants build collective narratives and expand their cognitive, discursive, and social capacities. The theoretical findings suggest that RPG, by integrating playfulness, language, and critical reflection, constitutes a dialogical and emancipatory practice aligned with the guidelines of Brazil's National Common Curricular Base (Brasil, 2025) and with contemporary conceptions of language teaching as social and humanizing practice.

Keywords: RPG; teaching; playfulness; portuguese language; middle school

1 INTRODUÇÃO

O ensino da linguagem constitui um dos pilares fundamentais da formação humana e escolar, pois envolve não apenas o domínio técnico da leitura, da escrita e da oralidade, mas também a compreensão da linguagem como prática social, ideológica e transformadora. Na educação básica, o trabalho com a linguagem deve ultrapassar a mera transmissão de conteúdos gramaticais, para favorecer o desenvolvimento de sujeitos capazes de dialogar, interpretar e agir criticamente sobre o mundo. Contudo, práticas pedagógicas tradicionais, centradas na memorização e na reprodução, muitas vezes não despertam o interesse dos estudantes nem promovem aprendizagens significativas.

Diante desse cenário, emergem propostas que buscam reconfigurar o papel da linguagem na escola, aproximando-a da vida social e dos modos contemporâneos de significar. Entre elas, destaca-se o *Role-Playing Game* (RPG), jogo narrativo baseado na interpretação de papéis, na colaboração e na criação coletiva de histórias. Por sua natureza lúdica, dialógica e imaginativa, o RPG oferece um espaço para a construção de sentidos e para o exercício das competências leitoras, discursivas e criativas.

A partir da perspectiva bakhtiniana de linguagem, o RPG pode ser compreendido como um ambiente em que os enunciados se encadeiam em uma cadeia viva de comunicação, onde revela-se a natureza social e heterodiscursiva da palavra. Cada fala dos jogadores adquire sentido apenas em relação às demais e configura-se como um espaço de encontro entre vozes, ideologias e perspectivas diversas. Assim, a experiência do jogo concretiza, de forma prática, o princípio de que a linguagem é sempre diálogo, resposta e antecipação, interação e criação. Essa visão dialoga com os fundamentos da teoria sócio-histórico-cultural de Vygotsky, segundo a qual a aprendizagem é um processo mediado e coletivo. Na releitura proposta por Magalhães (2009), a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), constitui-se um espaço dialético de colaboração e transformação, onde o aprender é também criar e agir socialmente. Ao assumir papéis, resolver conflitos narrativos e negociar significados, os jogadores vivenciam esse espaço de mediação criativa que favorece o desenvolvimento conjunto e a ampliação das formas de pensar e interagir. Sob o olhar de Liberali (2009), o RPG pode ser compreendido como uma Atividade Social, em que os participantes atuam coletivamente em torno de objetivos comuns e significativos. O jogo, nesse sentido, concretiza o princípio da aprendizagem situada e colaborativa, na qual articula-se linguagem, ação e reflexão em práticas de transformação social. Essa dimensão é reforçada pela noção contemporânea de brincar engajado (Vendramini-Zanella et al., 2025), que entende o lúdico como espaço de consciência crítica, agência e emancipação, um brincar que reflete, questiona e propõe novas formas de ser e agir no mundo.

Esta pesquisa, de natureza qualitativa e caráter bibliográfico, tem como objetivo analisar as potencialidades pedagógicas do RPG como prática de linguagem e de ensino-aprendizagem, como base nos referenciais teóricos de Bakhtin, Vygotsky, Liberali, Magalhães e Vendramini-Zanella. Busca-se compreender como o jogo pode funcionar como espaço de mediação, imaginação e desenvolvimento coletivo nas aulas de Língua Portuguesa, de forma a favorecer aprendizagens que integrem ludicidade, colaboração e reflexão crítica.

Ao articular o RPG às teorias da linguagem e da aprendizagem, este trabalho propõe uma releitura do ensino da Língua Portuguesa, alinhada aos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que defende o desenvolvimento integral do sujeito e a formação de leitores e produtores de texto sensíveis, críticos e criativos. Nesse percurso, pretende-se demonstrar que o RPG, mais do que uma ferramenta lúdica, constitui-se como prática dialógica

e emancipadora, capaz de unir imaginação, colaboração e aprendizagem na construção de uma educação mais significativa e humanizadora.

1.1 Metodologia

Este trabalho caracteriza-se como uma investigação de abordagem qualitativa, de natureza bibliográfica, voltada à análise e à reflexão teórica sobre as possibilidades pedagógicas do RPG (*Role-Playing Game*) nas aulas de leitura da educação básica. A escolha dessa abordagem se justifica pela intenção de compreender o fenômeno a partir da interpretação de produções acadêmicas e teóricas já existentes, em consonância com o objetivo de explorar as potencialidades da linguagem e da atividade social mediada no processo educativo.

A pesquisa bibliográfica compreendeu o levantamento, a seleção criteriosa, a sistematização e a análise interpretativa de produções acadêmicas publicadas em livros, artigos científicos, dissertações e teses. Foram considerados como critérios de seleção: a relevância acadêmica e pertinência ao tema; a atualidade das publicações; e a contribuição efetiva para os eixos centrais desta investigação: linguagem, ludicidade, ensino e aprendizagem da leitura, atividade social e jogos narrativos no contexto escolar.

A análise do material bibliográfico foi conduzida sob uma perspectiva qualitativa, com caráter descritivo e interpretativo, que busca mapear concepções teóricas e categorias analíticas que permitam compreender de que modo o RPG pode funcionar como prática pedagógica. Para isso, foi empregada uma análise temática, que possibilitou identificar recorrências, diálogos e tensões entre os textos, de modo a construir uma compreensão crítica sobre a inserção do RPG em práticas educativas voltadas à leitura e à linguagem.

A fundamentação teórica do estudo mobiliza contribuições de Bakhtin (enunciado, polifonia e palavra como fenômeno social e ideológico), Vygotsky (mediação, ZDP, imaginação e brincar), Liberali (atividade social como prática de aprendizagem colaborativa), Vendramini-Zanella (brincar engajado) e outros autores que investigam a ludicidade e os jogos narrativos no ensino. Esse conjunto de referenciais sustenta a análise e permite compreender o RPG não apenas como recurso lúdico, mas como atividade social mediada, em que a linguagem e a interação constituem o centro da experiência formativa.

O objetivo metodológico específico consiste em identificar, a partir da literatura selecionada, como o RPG pode ser inserido no cotidiano escolar como estratégia eficaz para o desenvolvimento das competências leitoras e discursivas, em práticas que valorizem a imaginação, a colaboração e a construção coletiva de sentidos.

Quadro 1 - Pesquisas correlatas e contribuições para o desenvolvimento do projeto³.

Referências	Objetivo	Metodologia	Principais Resultados	Correlações.
<p>ANTUNES, Jeferson; NASCIMENTO, João Bosco Dumont do; BERNARDINO, Maria Cleide Rodrigues; QUEIROZ, Zuleide Fernandes de; SILVA, Jonathas Luiz Carvalho.</p> <p>Jogos cooperativos e mediação da leitura: por que não na biblioteca pública? Perspectivas em Ciência da Informação, out./dez. 2019. Universidade Federal do Cariri, Fortaleza, CE, Brasil. DOI: https://doi.org/10.1590/1981-5344/3056 Repositório: Scielo</p>	<p>Abordar as práticas de mediação da leitura realizadas na Biblioteca Pública Estadual Governador Menezes Pimentel (Fortaleza – CE) por meio do jogo cooperativo RPG, onde reconhece seu papel na dinamização das atividades de leitura e engajamento do público jovem.</p>	<p>Pesquisa de campo de abordagem qualitativa, com realização de entrevistas semipadronizadas junto aos agentes envolvidos na ação (profissionais da biblioteca, coordenadores e jogadores de RPG). A análise dos dados foi conduzida pela análise de discurso, que busca compreender as relações entre leitura, mediação e prática lúdica.</p>	<p>A parceria entre a biblioteca pública, a Coordenadoria de Políticas de Livro e os jogadores de RPG criou um espaço agradável de mediação da leitura. O RPG se mostrou uma ferramenta eficaz para aproximar jovens da leitura e do espaço informacional, no qual promove envolvimento, criatividade e leitura colaborativa. A atividade revelou-se um exemplo de interdisciplinaridade, que articula educação, ciência da informação e cultura.</p>	<p>Reforça a validade pedagógica do RPG como prática de mediação dialógica e cooperativa, alinhada à perspectiva vygotskyana de aprendizagem mediada e à ZDP. Fundamenta teoricamente o uso do lúdico e da narrativa coletiva como instrumentos para o desenvolvimento da leitura crítica e da construção de conhecimento. Inspira estratégias para aplicar jogos cooperativos em contextos educativos, no qual transforma a leitura em experiência interativa e social.</p>

³ Fonte da pesquisa: elaboração própria (2025)

<p>ZAMARIAM, Franciela Silva; "O RPG COMO ALTERNATIVA METODOLÓGICA PARA O ENSINO DA LEITURA LITERÁRIA NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA", p. 1338-1349. In: Anais do XI Seminário de Pesquisa em Ciências Humanas [=Blucher Social Science Proceedings, n.4 v.2]. São Paulo: Blucher, 2016. ISSN 2359-2990, DOI 10.5151/socixisepech-gt14_306 Repositório: Google Acadêmico</p>	<p>Investigar o potencial do RPG como mediador entre o leitor jovem e a leitura literária, na intenção de torná-la mais interativa, prazerosa e significativa, especialmente no ensino de Língua Portuguesa.</p>	<p>Pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, realizada em escolas públicas de Londrina. A proposta baseia-se em experiências iniciais de adaptação de obras literárias (como <i>A Cartomante</i>, de Machado de Assis) para o formato de RPG, no qual articula-se práticas pedagógicas com fundamentos teóricos da ludicidade e do sociointeracionismo.</p>	<p>As práticas tradicionais de leitura afastam os alunos da literatura. O RPG se mostrou uma ferramenta eficaz para despertar o interesse pela leitura, promover a fruição e o envolvimento ativo dos estudantes. O jogo possibilita aprendizagem transdisciplinar (integra Língua Portuguesa, História, Sociologia, Arte e raciocínio lógico).</p>	<p>Fundamenta a proposta de utilização do RPG como atividade mediadora e socialmente significativa, no qual promove o desenvolvimento simbólico e crítico. Reforça o valor da participação ativa e da autoria compartilhada, aspectos que dialogam com Magalhães (2009).</p>
<p>VASQUES, Rafael Carneiro. As potencialidades do RPG (Role Playing game) na educação escolar. 2008. 169 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2008. http://hdl.handle.net/11449/90316 Repositório: Repositório Institucional UNESP</p>	<p>Analisar o RPG (<i>Role Playing Game</i>) como ferramenta didático-pedagógica, compreendendo sua fecundidade como instrumento de mediação no processo de ensino-aprendizagem e sua potencialidade para promover a leitura, a escrita e o diálogo coletivo.</p>	<p>Revisão e análise crítica de cinco pesquisas brasileiras sobre RPG (1997-2004), com abordagem teórico-bibliográfica e discussão de base marxista, bakhtiniana e benjaminiana. O autor realiza um estudo de natureza analítica e comparativa entre as abordagens, ao relacionar RPG, narrativa e educação.</p>	<p>O RPG é compreendido como prática cultural capaz de favorecer o desenvolvimento da linguagem, a socialização, a imaginação criadora e o pensamento crítico. Mostra-se um recurso mediador que revaloriza a narrativa coletiva e a experiência compartilhada, contrapondo-se à passividade da cultura de massa.</p>	<p>O trabalho fundamenta a utilização do RPG como prática pedagógica dialógica, alinhada à concepção de linguagem como interação (Bakhtin). Dialoga com o projeto ao sustentar teoricamente o uso de jogos narrativos na mediação da aprendizagem e na constituição de sujeitos ativos, críticos e criadores de sentido</p>

<p>CANIELLO, Angélica. O potencial significativo de games utilizados na educação. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) - Universidade de Sorocaba, 2014. Disponível em: https://repositorio.uniso.br/handle/uniso/649 Repositório: Repositório Institucional da Universidade de Sorocaba (UNISO)</p>	<p>Avaliar o potencial dos games enquanto ferramentas educacionais capazes de promover práticas interdisciplinares e aprendizagens lúdicas e interativas, ao refletir sobre a linguagem e o caráter Hipermidiático que os constitui.</p>	<p>Estudo qualitativo e analítico baseado em princípios de aprendizagem dos “bons games” (Gee, 2009). Análise comparativa da linguagem de três jogos educativos voltados ao ensino fundamental II: <i>Minecraft, A Mansão de Quelicera e Ludo Radical.</i></p>	<p>Os games analisados apresentaram diferentes níveis de interação, ludicidade e aprendizagem. Demonstraram potencial para tornar o aluno agente ativo do processo educativo, ao promover o engajamento e aprendizagem significativa. Evidenciaram o papel do game como linguagem dialógica, hipermidiática e interdisciplinar.</p>	<p>Reforça o valor pedagógico de práticas lúdicas e colaborativas no contexto educativo. Contribui para compreender os jogos como ambientes de coautoria e construção coletiva do saber, no qual sustenta a ideia de que a aprendizagem emerge da interação e da experiência compartilhada.</p>
<p>NASCIMENTO, Johann Mattias Faigle. RPG de mesa como ferramenta educativa e objeto de estudo linguístico. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Linguística) Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2023. Disponível em: https://repositorio.ufscar.br/handle/20.500.14289/17762 Repositório: Repositório Institucional UFSCAR</p>	<p>Explorar o valor dos RPGs de mesa (<i>Role Playing Games</i>) como objeto de estudo linguístico e como ferramenta de ensino e aprendizagem, ao analisar suas dimensões narrativas e suas potencialidades pedagógicas.</p>	<p>Pesquisa teórico-descritiva e exploratória, com revisão bibliográfica interdisciplinar (linguística, psicologia e educação). O autor analisa o RPG em seus componentes principais e propõe exemplos práticos de aplicação educativa.</p>	<p>O RPG é identificado como um espaço de co-construção narrativa e interação dialógica, em que linguagem, cognição e imaginação se articulam. Demonstra que o RPG estimula competências linguísticas, cognitivas e socioemocionais (empatia, criatividade, comunicação e resolução de problemas). Exemplifica a aplicabilidade educativa do RPG em contextos escolares, com benefícios para o engajamento e o aprendizado colaborativo.</p>	<p>Reforça o entendimento do RPG como prática dialógica e mediadora. Oferece bases teóricas para discutir o papel da linguagem na interação lúdica e narrativa. Sustenta a ideia de que o RPG pode ser utilizado como atividade de aprendizagem social e cooperativa, ao articular imaginação, mediação e construção de sentido.</p>

<p>FERREIRA, Maria Vanda Medeiros de Araújo. O RPG e a leitura: uma intervenção lúdica no Ensino Fundamental II. 107f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras - PROFLETRAS), Centro de Formação de Professores, Universidade Federal de Campina Grande, Cajazeiras, Paraíba, Brasil, 2016. Disponível em: https://dspace.sti.ufcg.edu.br/handle/riufcg/191 Repositório: Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD)</p>	<p>Investigar como a leitura pode ser concebida como prática dialógica e social ao considerar a mediação como elemento essencial na formação de leitores críticos e participativos no espaço escolar.</p>	<p>Pesquisa qualitativa de natureza bibliográfica e interventiva, fundamentada na perspectiva bakhtiniana de linguagem e dialogismo. A metodologia envolveu a análise de práticas de leitura mediadas em sala de aula e reflexões teóricas sobre o papel da mediação docente.</p>	<p>Evidência que a leitura, enquanto prática dialógica, envolve múltiplas vozes e sentidos construídos coletivamente. A mediação do professor é fundamental para promover a interação, a responsividade e a formação de sujeitos leitores ativos e críticos.</p>	<p>Fornecer embasamento teórico para compreender o RPG como prática mediadora da leitura, ao enfatizar o papel do diálogo, da interação e da construção coletiva de sentidos.</p>
<p>BARCELLOS, Maria Isabel Ceballos. O uso de jogos narrativos na promoção da leitura e escrita em contextos escolares. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras) – Universidade Federal de Santa Catarina, 2021. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/267758 Repositório: Repositório Institucional da UFSC</p>	<p>Investigar o potencial dos jogos narrativos, especialmente o RPG, como instrumento de incentivo à leitura e à escrita em sala de aula.</p>	<p>Pesquisa qualitativa com enfoque em estudo de caso. Aplicação de sessões de RPG em turma do ensino fundamental, com observação participante e análise de produções textuais dos alunos.</p>	<p>O RPG estimulou o engajamento dos alunos ao ampliar a capacidade de leitura e escrita criativa. O trabalho em grupo e a narrativa colaborativa fortaleceram a interação entre pares e o agenciamento estudantil.</p>	<p>Reforça o uso do RPG como atividade mediadora e dialógica. Demonstra a eficácia da narrativa compartilhada como estratégia para desenvolver linguagem, autoria e reflexão crítica.</p>

2 A LINGUAGEM NA PERSPECTIVA DIALÓGICA

2.1 O enunciado como unidade real da comunicação

O *Role-Playing Game* (RPG), enquanto prática pedagógica, configura-se como um espaço privilegiado para a construção coletiva de sentidos e para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à linguagem. Neste trabalho, busca-se compreender como o RPG pode favorecer a aprendizagem, fundamentado pelo referencial da Teoria sócio-histórico-cultural e pela perspectiva bakhtiniana de linguagem, que ressaltam sua natureza social, dialógica e formativa.

A concepção de linguagem desenvolvida por Bakhtin e pelo chamado “Círculo”, grupo de pensadores formado, entre outros, por Valentin Volochínov e Pavel Medviédev, rompe com a ideia de que a língua é apenas um sistema abstrato de regras e estruturas. Para esses autores, a linguagem deve ser entendida como um fenômeno social, que só ganha vida nas interações concretas entre sujeitos (Bakhtin, 2011). Nesse sentido, a unidade real de comunicação não é a palavra ou a frase, mas, isto é, uma manifestação discursiva que possui começo e fim, sendo sempre vinculada a um sujeito falante em uma situação concreta (Bakhtin, 2011).

De acordo com Bakhtin e Volochínov (2017), falar ou escrever, portanto, não é um ato individual e isolado, mas uma prática que ocorre em resposta a outros discursos e em antecipação a novas réplicas. Em Marxismo e filosofia da linguagem, essa ideia aparece com clareza quando os autores destacam que o enunciado não existe de forma autônoma, mas é produto da interação social, sempre determinado tanto pela situação imediata de fala quanto pelas condições históricas e sociais mais amplas que atravessam a coletividade falante. Convém lembrar que, para os autores, não há neutralidade na linguagem: os signos são sempre ideológicos, pois nascem de condições sociais concretas e carregam orientações valorativas. Toda enunciação, portanto, refrata relações históricas e disputas de sentido presentes na coletividade.

O enunciado, entendido como unidade real da comunicação, é sempre um produto social e ideológico, que nasce na interação entre sujeitos e reflete as condições históricas e culturais de seu contexto. Para além dessa dimensão, Bakhtin amplia o conceito em *Estética da criação verbal*, no qual destaca sua natureza relacional e sua posição dentro de uma cadeia contínua de comunicação. Essa perspectiva evidencia que cada enunciado não apenas responde a outros, mas também se articula dinamicamente no fluxo de sentidos compartilhados. No contexto do RPG, tal compreensão permite perceber como cada fala dos jogadores só adquire pleno significado quando considerada tanto em sua responsividade imediata quanto em sua inserção na narrativa coletiva em construção. Bakhtin descreve a natureza relacional do enunciado e a sua posição na cadeia da comunicação:

A obra é um elo na cadeia da comunicação verbal; do mesmo modo que a réplica do diálogo, ela se relaciona com as outras obras-enunciados: com aquelas a que ela responde e com aquelas que lhe respondem, e, ao mesmo tempo, nisso semelhante à réplica do diálogo, a obra está separada das outras pela fronteira absoluta da alternância dos sujeitos falantes. A alternância dos sujeitos falantes que compõe o contexto do enunciado, transformando-o numa massa compacta rigorosamente circunscrita em relação aos outros enunciados vinculados a ele, constitui a primeira particularidade do enunciado concebido como unidade da comunicação verbal e que distingue esta da unidade da língua (Bakhtin, 2011, p. 298-299).

O autor enfatiza que a forma concreta do enunciado e, portanto, a de gênero, sempre refletem as condições sociais e finalidades específicas da esfera de atividade⁴ em que se realiza:

Todas as esferas da atividade humana, por mais variadas que sejam, estão sempre relacionadas com a utilização da língua. Não é de surpreender que o caráter e os modos dessa utilização sejam tão variados como as próprias esferas da atividade humana, o que não contradiz a unidade nacional de uma língua. A utilização da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, que emanam dos integrantes duma ou doutra esfera da atividade humana. O enunciado reflete as condições específicas e as finalidades de cada uma dessas esferas, não só por seu conteúdo (temático) e por seu estilo verbal, ou seja, pela seleção operada nos recursos da língua — recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais —, mas também, e sobretudo, por sua construção composicional (Bakhtin, 2011, p. 280).

Compreende-se que o enunciado não é um produto isolado, mas integra uma cadeia comunicativa em constante movimento. Cada manifestação discursiva, ao mesmo tempo em que responde a enunciados anteriores, antecipa possíveis respostas futuras, de forma a estabelecer uma dinâmica de interação contínua. Essa perspectiva dialógica, rompe com as visões mais estruturalistas da linguagem e abre caminho para pensar práticas pedagógicas que privilegiem a dialogicidade, a cooperação e a produção coletiva de sentidos e aproximam a teoria bakhtiniana de metodologias ativas⁵ no ensino de língua portuguesa.

Essas formulações acerca do enunciado, do gênero e da linguagem, permitem compreender o RPG como um espaço privilegiado de interação verbal. No desenvolvimento das narrativas coletivas, cada fala dos jogadores ou do narrador constitui um enunciado situado, produzido em resposta às ações anteriores e sempre orientado para as próximas. O jogo se organiza, portanto, como uma cadeia dialógica em que o sentido é continuamente construído e negociado pelos participantes. Ao vivenciarem essas práticas discursivas em sala de aula, os alunos experimentam a linguagem não apenas como um instrumento de comunicação, mas como meio de construção de significados, a fim de estimular competências de leitura, oralidade e escrita em situações de uso concreto e significativo.

Nesse percurso, chega-se à noção de heterodiscurso, conceito bakhtiniano, que aprofunda a compreensão da linguagem como um fenômeno social atravessado por múltiplas vozes. Ele evidencia que toda palavra carrega marcas de outros discursos, configurando-se como espaço de encontro, confronto e negociação entre diferentes perspectivas.

⁴ Bakhtin (1997) define esferas de atividade humana como os contextos sociais e comunicativos em que os sujeitos interagem, e cada uma dessas esferas produz seus próprios gêneros discursivos, adequados às suas finalidades, temas e estilos.

⁵ Embora Bakhtin não utilize o termo “metodologias ativas”, seu pensamento oferece base teórica para compreendê-las. A concepção dialógica da linguagem proposta pelo autor parte da ideia de que o conhecimento é construído na interação e na resposta ativa do sujeito diante do outro. Assim, a aprendizagem se concretiza como prática social e responsiva, na qual o aluno participa ativamente da produção de sentidos.

2.2 Heterodiscurso como fundamento teórico

No contexto escolar, e especialmente nas práticas de RPG em sala de aula, a concepção de heterodiscurso, entendida a partir da visão bakhtiniana de linguagem como fenômeno social que só existe nas interações concretas entre sujeitos, revela sua importância. O heterodiscurso, que é a própria condição de ser da linguagem viva, afirma que a palavra é sempre carregada de múltiplas vozes e ideologias sociais em confronto (Volóchinov, 2017). Ao participarem de um jogo narrativo, os alunos não produzem apenas falas individuais, mas constroem enunciados permeados pelas convenções do gênero narrativo, pelas regras do jogo e pelos valores culturais compartilhados. O RPG torna-se um ambiente privilegiado para experimentar o heterodiscurso, de modo a demonstrar que toda palavra é um encontro de vozes em diálogo (Volóchinov, 2017). Assim, compreender a palavra como fenômeno social e ideológico abre a possibilidade de percebê-la não apenas no plano do discurso, mas também no âmbito das práticas coletivas que dão forma à atividade social e ao RPG.

3 A APRENDIZAGEM COMO ATIVIDADE SOCIAL MEDIADA

3.1 A Atividade Social como prática de aprendizagem colaborativa

A noção de propostas de ensino por meio de Atividade Social (AS), orientadas por Liberali (2009), insere-se na Teoria da Atividade sócio-histórico-cultural, fundamentada em autores como Vygotsky, Leontiev e Engeström. Trata-se de uma abordagem que compreende o processo educativo como prática situada em contextos históricos, sociais e culturais, nos quais a linguagem desempenha papel central como mediadora das interações humanas.

Ao contrário de um currículo centrado exclusivamente na transmissão de conteúdos, a proposta de ensino-aprendizagem por meio da Atividade Social busca promover experiências significativas que articulem teoria e prática, a fim de permitir que o aluno atue como sujeito ativo na construção de conhecimentos e significados. Dessa forma, a autora observa:

Uma atividade não é simplesmente um conjunto de ações. Para que esse conjunto de ações possa ser compreendido como uma atividade, é preciso que os sujeitos nela atuantes estejam dirigidos a um fim específico, definido a partir de uma necessidade percebida. Em outras palavras, uma atividade é realizada por sujeitos que se propõem a atuar coletivamente para o alcance de objetos compartilhados que satisfaçam, mesmo que parcialmente, suas necessidades particulares (Liberali, 2009, p. 12).

Nesse sentido, Liberali (2009) destaca que a proposta de ensino-aprendizagem por meio da Atividade Social visa superar práticas escolares encapsuladas⁶ e favorece experiências em que os estudantes participam de forma crítica e colaborativa, no qual transformam tanto o espaço da sala de aula quanto sua própria atuação social. Tal concepção está em sintonia com a noção de “vida que se vive” (Marx; Engels, 2006), segundo a qual o conhecimento não pode ser compreendido de maneira abstrata, mas deve ser analisado a partir das condições concretas

⁶ Segundo Liberali (2020), práticas escolares encapsuladas são aquelas que se tornam fechadas em si mesmas, desconectadas das práticas sociais mais amplas, o que restringe a possibilidade de reflexão crítica e transformação dos sujeitos.

da existência humana. Desse modo, a proposta de ensino-aprendizagem por meio da Atividade Social fundamenta-se no princípio de que a aprendizagem ocorre por meio da inserção dos sujeitos em práticas reais de interação social e cultural.

Essa perspectiva dialoga diretamente com o potencial pedagógico do RPG. Enquanto prática lúdica e colaborativa, o *Role Playing Game* cria situações em que os participantes assumem papéis, constroem narrativas coletivas e compartilham objetivos comuns. Tais características concretizam, em sala de aula, os princípios da proposta de ensino-aprendizagem por meio Atividade Social, na medida em que os alunos vivenciam práticas de interação e negociação de sentidos que extrapolam a lógica tradicional de ensino. Dessa forma, o RPG pode ser compreendido como um espaço privilegiado de vivência da proposta de ensino-aprendizagem por meio da Atividade Social, em que a linguagem se efetiva como prática social transformadora.

Essa concepção da aprendizagem como prática social colaborativa aproxima-se da abordagem de Vygotsky (2007), que enfatiza a mediação e a interação como fundamentos centrais do desenvolvimento humano.

3.2 Vygotsky: mediação, interação e zona de desenvolvimento proximal

A teoria sócio-histórico-cultural de Vygotsky constitui um marco fundamental para compreender a aprendizagem como processo essencialmente social e mediado. Em *A formação social da mente* (Vygotsky, 2007), o autor enfatiza que o desenvolvimento humano não pode ser explicado de forma isolada, mas precisa ser entendido a partir das interações sociais nas quais o sujeito está inserido. É por meio da linguagem e de outros sistemas simbólicos que a criança internaliza práticas culturais e transforma suas formas de pensar e agir. Como afirma o autor:

Desde os primeiros dias do desenvolvimento da criança, suas atividades adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social e, sendo dirigidas a objetivos definidos, são refratadas através do prisma do ambiente da criança. O caminho do objeto até a criança e desta até o objeto passa através de outra pessoa. Essa estrutura humana complexa é o produto de um processo de desenvolvimento profundamente enraizado nas ligações entre história individual e história social (Vygotsky, 2007, p. 20).

Nesse processo, destaca-se o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), entendido, conforme Magalhães (2009), não como a distância entre o que o sujeito realiza sozinho e o que pode realizar com o outro, mas como um espaço dialético de ação criativa e transformação coletiva. A ZDP, nessa perspectiva, constitui-se como um *lócus* de tensões, contradições e mediações sociais, em que sujeitos, ao interagir, constroem e ressignificam sentidos por meio da colaboração crítica. Longe de representar um estágio ou instrumento individual, a ZDP configura-se como uma unidade sócio-histórica entre aprendizagem e desenvolvimento, isto é, uma atividade prático-crítica em que teoria e prática se articulam dialeticamente. Assim, aprender não é apenas apropriar-se de conteúdos, mas participar de processos coletivos de criação e transformação de totalidades sociais e culturais, na relação entre “ser” e “tornar-se” (Magalhães, 2009).

A ZDP dialoga com a noção de proposta de ensino-aprendizagem por meio de Atividade Social apresentada por Liberali (2009), uma vez que ambas ressaltam que o

conhecimento não se restringe ao acúmulo de informações, mas constitui-se em práticas de participação ativa, colaboração e transformação do sujeito em contextos concretos de vida. Nesse sentido, é possível estabelecer um elo com a concepção vygotskiana do brincar, concebido como espaço de imaginação e criação que mobiliza o sujeito a agir além das condições imediatas, apropriando-se de significados sociais e ressignificando-os em novas formas de ação e desenvolvimento (Liberali, 2009).

Dessa forma, a mediação e a criação de Zona de Desenvolvimento Proximal, articuladas à proposta de ensino-aprendizagem por meio de Atividade Social, manifestam-se em práticas lúdicas coletivas, como o RPG, que favorecem a interação, a colaboração e a construção compartilhada de significados, aspectos centrais do brincar e da imaginação, os quais serão explorados a seguir.

3.3 A imaginação e o brincar como mediação na aprendizagem

A imaginação, para Vygotsky (2009), constitui-se como uma função psicológica superior que não se limita ao simples devaneio infantil, mas está enraizada na experiência concreta vivida pela criança. Por meio dela, os elementos do real são reorganizados e combinados de novas formas, a fim de possibilitar a criação de situações que transcendem o imediato. Assim, o ato de imaginar assume um papel central no desenvolvimento humano, pois é através dele que o sujeito projeta possibilidades futuras de ação e pensamento. Como aponta o autor: “Toda invenção humana, seja artística, científica ou técnica, tem como base a imaginação” (Vygotsky, 2009, p. 14). Dessa maneira, a imaginação não é apenas expressão de fantasia, mas um recurso fundamental para a constituição de práticas criativas e inovadoras. De acordo com Vygotsky:

A imaginação adquire uma função muito importante no comportamento e no desenvolvimento humanos. Ela transforma-se em meio de ampliação da experiência de um indivíduo porque, tendo por base a narração ou a descrição de outrem, ele pode imaginar o que não viu, o que não vivenciou diretamente em sua experiência pessoal. A pessoa não se restringe ao círculo e a limites estreitos de sua própria experiência, mas pode aventurar-se para além deles, assimilando, com a ajuda da imaginação, a experiência histórica ou social alheia. Assim configurada, a imaginação é uma condição totalmente necessária para quase toda atividade mental humana (Vygotsky, 2009, p. 25).

Nesse contexto, o brincar se apresenta como atividade essencial na infância, na medida em que constitui um espaço privilegiado para a manifestação da imaginação e da criação. Vygotsky (2009) destaca que, ao brincar de faz-de-conta, a criança assume papéis sociais, experimenta regras e internaliza valores culturais, a fim de atuar em um nível mais elevado de desenvolvimento do que aquele que demonstra em situações cotidianas. Trata-se de um exercício de liberdade que, paradoxalmente, é regulado por regras implícitas que sustentam a brincadeira, de maneira a exigir da criança autorregulação e cooperação. Como evidencia o autor:

No brinquedo, espontaneamente, a criança usa sua capacidade de separar significado do objeto sem saber que o está fazendo... através do brinquedo, a criança atinge uma definição funcional de conceitos ou de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto (Vygotsky, 2007, p. 117).

Assim, o brincar não apenas mobiliza a imaginação, mas também promove a internalização de conceitos, a construção de significados compartilhados e o desenvolvimento social, configurando-se como atividade mediada que integra experiências cognitivas e interações sociais.

No contexto do brincar de Vygostky, o grupo *Researchers in Intercultural Actions* (R.I.A.) nos traz um conceito atual do brincar engajado que é compreendido como uma prática crítica e transformadora que ultrapassa o aspecto lúdico, ao articular imaginação, reflexão e ação na construção de novas formas de ser e agir no mundo (Vendramini-Zanella et al. 2025). Ao promover o engajamento dos sujeitos com a realidade, o brincar possibilita o reconhecimento de contradições e o desenvolvimento de ações coletivas voltadas à transformação social. Nesse sentido, constitui-se como instrumento e resultado da educação libertadora, a fim de favorecer a consciência crítica, a agência e o compromisso ético-político dos participantes, que, por meio do brincar, resistem, refletem e atuam pela emancipação e pela mudança social (Vendramini-Zanella et al. 2025). O RPG dialoga com brincar engajado por ser uma forma de brincar colaborativo e imaginativo que promove reflexão crítica, tomada de decisões coletivas e transformação simbólica da realidade.

Ao relacionar esse entendimento com os conceitos apresentados nas seções anteriores, observa-se que o brincar e o brincar engajado, podem ser compreendidos como formas concretas de propostas de ensino-aprendizagem por meio de atividade social, tal como descrita por Liberali (2009), pois envolve objetivos comuns, colaboração e participação ativa em um contexto compartilhado. Do mesmo modo, o brincar evidencia a noção de zona de desenvolvimento proximal (ZDP), (Vygotsky, 2007), uma vez que a criança, ao assumir novos papéis e resolver situações fictícias, ultrapassa seus limites atuais de desenvolvimento com o apoio das interações sociais. Desse modo, o brincar constitui um ponto de convergência entre imaginação, mediação e atividade social, no qual revela-se um espaço privilegiado para a construção do conhecimento.

O brincar como atividade possibilita pensar práticas contemporâneas, como o RPG (*Role-Playing Game*), na continuidade e ressignificação do brincar em outros contextos. No RPG, os jogadores constroem narrativas coletivas, assumem papéis, enfrentam desafios e elaboram soluções de forma cooperativa, a fim de articular os elementos centrais da teoria sócio-histórico-cultural. Assim como no faz de conta, a proposta de ensino-aprendizagem por meio da atividade é social e mediada, no qual se desenvolve em uma dinâmica que favorece a criação compartilhada de significados. Além disso, a própria estrutura do RPG coloca os participantes em uma Zona de Desenvolvimento Proximal, na medida em que a resolução de problemas depende tanto da contribuição individual quanto do apoio do grupo.

Ao ser incorporado em sala de aula, o RPG pode atuar como uma prática de leitura literária que amplia o senso estético e imaginativo dos estudantes, de forma a favorecer o prazer da fruição e a valorização da literatura como experiência artística e cultural. Por meio da narrativa colaborativa e da imersão em enredos ficcionais, o RPG possibilita o acesso às dimensões lúdicas e simbólicas da linguagem ao estimular a empatia, a criatividade e a reflexão crítica. Assim, essa prática se alinha à proposta da BNCC ao reconhecer o potencial transformador e humanizador da literatura, com o objetivo de promover aprendizagens que unem o encantamento da leitura à formação ética e sensível dos sujeitos (Brasil, 2018, p. 85).

Sob essa perspectiva, o RPG pode ser compreendido como prática que atualiza e amplia o potencial formativo do brincar, com a finalidade de articular imaginação, colaboração e desenvolvimento em contextos coletivos de aprendizagem.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou compreender as potencialidades pedagógicas do *Role-Playing Game* (RPG) como recurso lúdico para o desenvolvimento das competências de leitura e linguagem no contexto escolar, especialmente nas aulas de Língua Portuguesa. A partir da perspectiva dialógica da linguagem, da teoria sócio-histórico-cultural e das contribuições de autores como Bakhtin, Volochínov, Vygotsky e Liberali, foi possível evidenciar que o RPG constitui uma prática educativa capaz de articular imaginação, colaboração e reflexão crítica em um mesmo processo formativo.

Com base na concepção bakhtiniana de linguagem, compreendida como fenômeno social, ideológico e dialógico, identificou-se que o RPG propicia um espaço privilegiado de interação verbal, no qual cada fala ou ação constitui um enunciado inserido em uma cadeia comunicativa viva e responsiva. Essa dinâmica evidencia o potencial do jogo narrativo como ambiente para o exercício da escuta, da argumentação e da construção coletiva de sentidos — competências centrais para a formação leitora e discursiva dos estudantes.

Na perspectiva vygotskiana reinterpretada por Magalhães (2009), o RPG configura-se como uma atividade social mediadora, na qual o desenvolvimento emerge das interações e da colaboração entre sujeitos. A Zona de Desenvolvimento Proximal é compreendida não como uma distância entre o que se sabe e o que ainda não se sabe, mas como um espaço de coautoria e produção conjunta de sentidos, em que todos os participantes aprendem e se transformam mutuamente. Nessa dinâmica, o brincar e a imaginação assumem papel central, pois, ao assumir papéis, enfrentar desafios e negociar significados, os jogadores recriam o real e constroem novas formas de agir e pensar, de modo a ampliar suas possibilidades cognitivas, sociais e discursivas.

As contribuições de Liberali (2009) permitiram compreender o RPG como forma concreta de Atividade Social, pois nele a aprendizagem se realiza como prática colaborativa orientada por objetivos compartilhados. Ao engajar os participantes em ações coletivas e significativas, o RPG concretiza os princípios da aprendizagem situada e da transformação social, com a finalidade de promover a formação de sujeitos críticos e ativos. Essa concepção dialoga diretamente com o conceito de brincar engajado, no qual o lúdico se articula à consciência crítica e à ação transformadora, no qual aproxima o jogo do ideal freireano de educação libertadora

Dessa forma, a investigação evidenciou que o RPG, mais do que um instrumento de entretenimento, pode se configurar como uma prática de linguagem que integra diferentes dimensões do aprender, do cognitivo, do social, do afetivo e do ético. Ao inserir o RPG em práticas educativas voltadas à leitura e à linguagem, o professor cria condições para que os alunos experimentem a linguagem em sua plenitude: como forma de expressão, meio de interação e espaço de construção de sentidos compartilhados.

Por fim, as reflexões desenvolvidas indicam que a inserção do RPG em sala de aula representa uma estratégia pedagógica coerente com os princípios da BNCC, ao promover a integração entre ludicidade, leitura, literatura e desenvolvimento humano. Sua adoção pode contribuir para a formação de leitores sensíveis, criativos e críticos, capazes de compreender e transformar o mundo pela linguagem. Assim, o RPG se consolida como uma prática dialógica e emancipadora, que une imaginação, colaboração e aprendizagem na construção de uma educação mais significativa e humanizadora.

4 REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

LIBERALI, Fernanda Coelho. **Atividade social, aprendizagem e ensino: contribuições para a formação do professor**. Campinas: Pontes, 2009.

MAGALHÃES, M.C.C. O método para Vygotsky: A zona proximal de desenvolvimento como zona de colaboração e criticidade criativas. In: SCHETTINI, R.H.; DAMIANOVIC, M.C.; HAWI, M.M.; SZUNDY, P.T.C. (Orgs.) **Vygotsky: Uma revisita no início do século XXI**. 1a ed. São Paulo: Andross, 2009. p.53-78.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **A ideologia alemã**. São Paulo: Boitempo, 2007.

VENDRAMINI-ZANELLA, D. A. .; ESTEFOGO, F.; FUGA, V. P. .; CARRIJO, V. L. S. .; MODESTO-SARRA, L. K. Engaged Play: Insurgent Possibilities in Times of Climate Emergency. **The ESpecialist**, [S. l.], v. 46, n. 1, p. 727–753, 2025. DOI: 10.23925/2318-7115.2025v46i1e71759. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/view/71759>. Acesso em: 31 oct. 2025.

VOLÓCHINOV, Valentin. **Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem**. Tradução, notas e glossário de Sheila Grillo e Ekaterina Vólkova Américo. Ensaio introdutório de Sheila Grillo. São Paulo: Editora 34, 2017.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, Lev S. **Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

AGRADECIMENTOS

À orientadora e coordenadora do curso de Letras da Uniso, Prof. Dra. Daniela Vendramini Zanella.

Aos demais docentes do colegiado de Letras da Uniso: Prof. Maria Angelica Lauretti Carneiro, Prof. Roberto Abdelnur Camargo e Prof. Paulo Edson Alves Filho.

À CAPES, pela bolsa PIBID fornecida durante a graduação.

Ao amigo e professor de língua portuguesa Guilherme Ribeiro Pinto.